RISOLUZIONE PROBLEMI

PROBLEMI CON IL SOFTWARE?

I metodi elencati di seguito risolvono molti problemi dei più moderni giochi che sfruttano DirectX.

Controlla i requisiti di sistema

Assicurati che il tuo **sistema soddisfi i requisiti di configurazione**, riportati sulla scatola. Lo strumento di diagnostica DirectX può fornirti utili informazioni sulla configurazione del tuo sistema, se non la conosci con certezza. Per avviarlo, clicca sul pulsante **Start** e seleziona **Esegui**, quindi inserisci la stringa "**DXDIAG**" nello spazio bianco. Apparirà lo strumento di diagnostica DirectX, che ti darà accesso a tutti i dettagli sulle schede audio e video del tuo sistema. È possibile controllare che grafica e audio funzionino correttamente cliccando sui pulsanti che eseguono dei test di **DirectDraw**, **Direct3D** e **DirectSound**.

Nota: se non sei un utente esperto, non è consigliabile modificare alcuna opzione dello strumento di diagnostica DirectX.

Prima di avviare il gioco

In alcuni casi, i programmi in esecuzione sul tuo sistema possono monopolizzare delle risorse di cui il gioco ha bisogno per funzionare correttamente. Non tutti questi programmi potrebbero essere immediatamente visibili e molti si attivano automaticamente all'avvio del sistema. Molti di essi "**funzionano in background**" e risultano quindi sempre in esecuzione. In certi casi, possono provocare il blocco del sistema o l'uscita dal gioco. Prima di giocare ti consigliamo di chiudere tutti i programmi attivi in background.

• Se sul tuo sistema sono in funzione dei programmi **antivirus** o di **protezione dai blocchi di sistema**, ti conviene disattivarli prima di avviare il gioco. Per farlo, trova le loro icone nella barra delle applicazioni di Windows, cliccaci sopra con il pulsante destro del mouse e seleziona Chiudi, Disattiva, oppure l'opzione corrispondente.

• Dopo aver disattivato questi programmi antivirus o di protezione dai blocchi di sistema, dovresti terminare anche tutti i processi di background non necessari, perché potrebbero provocare dei problemi durante l'installazione o l'esecuzione dei giochi per PC. Consulta la sezione "Come terminare tutti i processi di background non necessari".

Ripulisci il sistema

Prima di installare un software, è essenziale che il disco sia in condizioni ottimali. Ti consigliamo di eseguire regolarmente alcune operazioni di **manutenzione** sul tuo PC usando strumenti come ScanDisk, Defrag e Pulizia disco. Questa buona abitudine ti darà maggiori probabilità di far funzionare i giochi senza problemi. Come vantaggio collaterale, un sistema pulito funziona in modo più efficiente e anche altre applicazioni software potrebbero risultare più stabili e veloci. Consulta la guida di Windows per ulteriori informazioni sull'utilizzo di strumenti come **ScanDisk/Verifica errori**, **Defrag** e **Pulizia disco**.

Usare la guida di Windows
1 Clicca sul pulsante Start e seleziona Guida (oppure Guida in linea e supporto tecnico per gli utenti di Windows XP) per richiamare le guide di Windows.
2 Ora, clicca sulla sezione Indice o Trova e inserisci parole chiave come "ScanDisk" (Windows 98/ME); inserisci nella barra Cerca la stringa di testo "Errori disco" (Windows 2000/XP), "Defrag" e "Pulizia disco" per trovare le guide che ti spiegheranno come usare questi strumenti.

Il gioco si blocca o si chiude inaspettatamente?

Quando usi giochi che sfruttano una versione recente di DirectX, devi assicurarti che sul tuo computer sia installata l'ultima versione del **driver** della scheda video. In tal modo, puoi risolvere molti problemi di blocco dei giochi.

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorías de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

• **Per prima cosa,** prova a scaricare i driver più recenti dal sito del produttore della scheda video. Qui sotto troverai un elenco dei più noti **produttori di schede video**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Se non noti alcun miglioramento, prova a scaricare gli ultimi** aggiornamenti forniti dal **produttore del chipset della scheda video**:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• L'audio è intermittente o si inceppa? Il suono va e viene? Prova a scaricare e a installare i **driver più recenti della scheda audio**:

Come terminare tutti i processi in background non necessari.

Nota importante: dopo aver giocato, ripristina i processi di background riavviando il sistema. In tal modo, tutti i processi di background che hai terminato verranno **riattivati automaticamente**.

Windows 98/ME

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Termina applicazione, che elenca tutti i processi di background in esecuzione sul sistema.
2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome (presente nell'elenco delle applicazioni in esecuzione), quindi sul pulsante Termina operazione.
Nota: è essenziale ricordarti che NON DEVI TERMINARE i processi di background chiamati Explorer e Systray, in quanto necessari al funzionamento di Windows. Tutti gli altri possono essere terminati.
3 La finestra di dialogo Termina applicazione si chiuderà e il processo indicato verrà terminato. Ripeti i passaggi specificati per terminare altri processi di background.

Windows 2000/XP Professional

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Protezione di Windows.
2 Clicca su Task Manager per aprire il Task Manager di Windows. Per terminare l'esecuzione di un programma in background, clicca sul suo nome presente nella scheda Applicazioni, quindi sul pulsante Termina operazione.
Nota: a seconda delle impostazioni di sistema, premendo Ctrl + Alt + Canc su certi sistemi Windows 2000/XP Professional al posto della finestra di dialogo Protezione di Windows appare direttamente il Task Manager di Windows.

Windows XP Home

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà il Task Manager di Windows.
2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome della scheda Applicazioni, quindi clicca sul pulsante Termina operazione.

Se decidi di rivolgerti alla hotline:

Prima di chiamare, assicurati di **trovarti davanti al computer** avendo a portata di mano le informazioni elencate di seguito (consulta la sezione "Controlla i requisiti di sistema"), pronto a prendere nota:

- Marca e modello del PC
- Tipo di processore
- Sistema operativo, incluso il numero di versione, se possibile (esempi: Windows® 98, Windows® ME)
- Quantità di RAM (memoria)
- Dati sulle schede video e audio e sui relativi driver

SOMMARIO

IL FILE LEGGIMI 4
INSTALLAZIONE 4
COMANDI 5
SALVARE LA PARTITA 10
I MENU 10
LA SALA DEL PASSAGGIO 13
INSIEME SIAMO INVINCIBILI! 14
COMBATTIMENTI 15
SCHERMATA DI GIOCO 17
AZIONI SPECIALI E MECCANISMI 18
MISSIONI SECONDARIE 20
PERSONAGGI 21
SUPPORTO TECNICO 28

www.atari.it

IL FILE LEGGIMI:

Il DVD-ROM di Arthur e il popolo dei Minimei contiene un file Leggimi che illustra le condizioni di utilizzo del software e fornisce informazioni aggiornate sul gioco. Ti consigliamo di leggere accuratamente questo file così da conoscere eventuali modifiche apportate al gioco successivamente alla stampa di questo manuale. Per accedere al file, clicca su Start nella barra delle applicazioni di Windows®, quindi su Programmi/Atari/Arthur e il Popolo Dei Minimei/Readme.txt

INSTALLAZIONE

- Avvia Windows® 98/Me/2000SP2/XP. Chiudi tutte le applicazioni in esecuzione.
- Inserisci il DVD-ROM d'installazione di Arthur e il Popolo Dei Minimei nell'unità DVD-ROM.
- Se la funzione AutoPlay è attivata, dovrebbe comparire la schermata d'installazione. Per installare il gioco, segui le istruzioni su schermo. Se la funzione AutoPlay non è attivata, clicca su Start nella barra delle applicazioni di Windows®, quindi su Esegui. Digita D:\Setup e clicca su OK.

Nota: se alla tua unità DVD-ROM è stata assegnata una lettera diversa da "D", digita la lettera corrispondente.

- Per installare il gioco, segui le istruzioni su schermo.

Nota:

- Per giocare è necessario che il DVD-ROM di gioco di Arthur sia nell'unità DVD-ROM.

Installazione di DirectX®

Arthur richiede DirectX® 9.0c o superiore per funzionare. Se sul tuo computer non è installato DirectX® 9.0c o superiore, clicca su "Sì" per accettare i termini del contratto di licenza di DirectX® 9.0c. L'installazione di DirectX® 9.0c si avvierà automaticamente.

COMANDI

La seguente è la configurazione dei comandi predefinita.
Per modificarla, vai al menu delle opzioni e seleziona Comandi.
Nel caso in cui per giocare utlizzi un joystick che non supporta la funzione di centramento automatico, non potrai modificarne la configurazione di base.

COMANDI NEI MENU: AZIONE
Tasti freccia: Navigazione nei menu
Invio: Conferma/Seleziona
Esc: Annulla/Indietro

COMANDI DI GIOCO: AZIONE
Frecce Direzionali: Muovi i personaggi
Fine: Visuale su
Home: Visuale giù
Canc: Visuale sinistra
PagGiù: Visuale destra
Invio (TastNum): Cambia personaggio
. (TastNum): Salta/Doppio salto (premendo una seconda volta mentre sei a mezz'aria)
0 (TastNum): Colpisci il nemico/Azione contestuale (afferra un blocco, attiva una leva più velocemente)
2 (TastNum): Para un colpo

1 (TastNum): Azione speciale (apri lucchetto, ripara)

Tieni premuto 0 (TastNum): Attacco speciale (Selenia e Bétamèche)

Premi due volte

. (TastNum) +0 (TastNum): Colpo mulinello

Premi due volte 0 (TastNum) + 1 (TastNum): Combo + mossa finale speciale (Selenia)

5 (TastNum.): Mostra interfaccia

4 (TastNum.): Mostra la bussola di Bétamèche

3 (TastNum): Ripristina la salute

Tasto Invio: Pausa/Menu di pausa

8 (TastNum): Mostra gli obiettivi

COMANDI – ARRAMPICARSI: AZIONE

Tasto freccia verso la sporgenza +. (TastNum): Aggrappati al bordo

. (TastNum): Se Arthur è aggrappato a una sporgenza, può raggiungerne un'altra sopra di lui se premi . (TastNum) per farlo aggrappare e poi nuovamente il tasto . (TastNum) per farlo arrampicare

Tasto freccia sinistra/destra: Spostati lungo una sporgenza

Tasto freccia sinistra/destra +. (TastNum): Salta da una sporgenza a un'altra

Tasti freccia + . (TastNum): Fai un salto all'indietro verso la sporgenza opposta

0 (TastNum): Lascia la presa (se Arthur lascia la presa e sotto di lui c'è un'altra sporgenza cui aggrapparsi, vi si aggrapperà automaticamente)

COMANDI – LIANE: AZIONE

Tasti freccia: Dondolati

0 (TastNum) + tasti freccia: Fai perno sulla liana

. (TastNum): Afferra la liana

Nota: quando Arthur è aggrappato a una sporgenza o a una liana, accanto alla sua icona apparirà un timer di arrampicata. Se il timer scompare del tutto, Arthur cadrà. Ma non preoccuparti, Arthur col tempo diventerà sempre più forte e sarà in grado di resistere appeso per più tempo.

COMANDI - COMBATTIMENTI: AZIONE

1 (TastNum) + tasti freccia: Sottrai lo scudo al nemico (Arthur)

1 (TastNum) (rivolto verso un nemico che ti sta per attaccare): Contrattacco (Arthur e Selenia)

0 (TastNum) + tasti freccia: Tira giù la gabbia

1 (TastNum) (dopo un'acrobazia): Salta sulle spalle del nemico (Arthur). Continua a premere per colpirlo alla testa.

Combattimenti: Nel corso del gioco, l'abilità di Arthur, Selenia e Bétamèche nel combattimento migliorerà e i tre amici diventeranno combattenti provetti.

COMANDI – MOGOTH: AZIONE

. (TastNum): Salta in groppa/Scendi dal mogoth

Tasti freccia: Scegli un percorso

1 (TastNum): Tieniti in equilibrio (sinistra)

2 (TastNum): Tieniti in equilibrio (destra)

COMANDI – AUTO SPORTIVA: AZIONE

Tasto freccia sinistra/destra: Sterza

. (TastNum) Accelera

0 (TastNum): Accumula slancio sui trampolini

COMANDI – MUSTIK: AZIONE

Tasti freccia: Mira e muovi il mustik

0 (TastNum): Spara

Tieni premuto 0 (TastNum) + tasti freccia: Aggancia un bersaglio nemico (massimo 3 contemporaneamente). Rilascia per sparare automaticamente ai bersagli.

Premi freneticamente 2 (TastNum) : Torna in groppa al mustik mentre Arthur tiene le redini

COMANDI – POLLINE: AZIONE

0 (TastNum): Colpisci la sfera di polline e spediscila verso il bersaglio scelto

1 (TastNum): Lancia in aria la sfera di polline

COMANDI – COCCINELLA/RAGNO: AZIONE

. (TastNum): Salta a bordo/Scendi

freccia sinistra/destra: Guida

COMANDI – GUARDIANO CHTOCK: AZIONE

0 (TastNum): Avvia la sequenza

Tasto freccia sinistra/destra: Gira il coltello di Bétamèche

Invio (TastNum): Lancia il coltello

6 (TastNum) (durante la sequenza) o . (TastNum) (una volta attivato il guardiano): Lascia il guardiano Chtock

COMANDI - TING TONG: AZIONE

Tasti freccia: Resisti

0 (TastNum) + tasti freccia: Chiedi aiuto ai tuoi compagni

COMANDI – TOTEM, KROMINOS, PASHMI: AZIONE

0 (TastNum) + tasti freccia: Guida

Premi freneticamente 0 (TastNum): Chiedi aiuto ai tuoi compagni per impilarli

Nota: puoi tenere traccia dei progressi dei nostri tre eroi nel menu "Extra" e vedere quali mosse o oggetti speciali hai sbloccato lungo il gioco.

SALVARE LA PARTITA

Nel corso dell'avventura, ti imbatterai in punti di salvataggio a forma di grandi fiori. Per salvare la partita, salta sul fiore. Quando riprenderai a giocare e caricherai la partita, comincerai esattamente accanto all'ultimo fiore su cui eri saltato.

I MENU

Menu principale

Storia – Prima di partire per l'avventura, devi creare un profilo. Il profilo ti servirà in seguito per gestire i salvataggi.

Capitoli – Questa opzione serve per accedere a tutti i livelli di gioco per poterli rigiocare. Tuttavia in questo caso non potrai salvare.

Opzioni – Qui puoi impostare le varie opzioni di gioco.

Riconoscimenti – Per visualizzare i nomi di tutte le persone che hanno contribuito alla creazione di questo gioco

Menu pausa

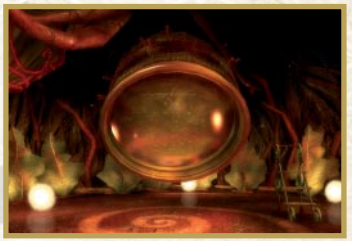
Continua – Torna al gioco.

Extra – Per visualizzare le rune dei Minimei e le carte bonus che hai raccolto, oltre a tutte le informazioni necessarie per capire quanto sono migliorati i tuoi personaggi nel corso della partita.

Opzioni – Simile alla voce Opzioni del menu principale.

Esci – Abbandona la partita.

LA SALA DEL PASSAGGIO



Arthur è un bambino che trascorre le vacanze dalla nonna. Il nonno è scomparso qualche anno prima, in cerca del favoloso tesoro nascosto nel suo giardino. Quando viene a sapere che la casa dei nonni rischia di essere espropriata e abbattuta, Arthur va in cerca di possibili soluzioni tra le cose del nonno, in un angolo della soffitta.

Ma proprio quando ogni speranza sembra perduta, Arthur scopre l'ingresso al mondo dei Minimei: un telescopio! Improvvisamente viene trasportato in una strana terra dove si ritroverà alto appena... 2 millimetri!

Arthur è finito nella "Sala del Passaggio". È qui che incontrerai Bétamèche. Ascolta attentamente ciò che avrà da dirti: egli ti insegnerà innanzitutto i comandi di gioco e molte altre cose.

Buona fortuna!

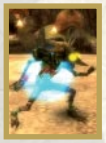
INSIEME SIAMO INVINCIBILI!

Arthur non dovrà affrontare questa terribile avventura tutto da solo: accanto a lui ci saranno la principessa Selenia e suo fratello Bétamèche. Tu sarai dunque al comando di un terzetto di eroi, ciascuno con caratteristiche tutte sue. Per passare da un eroe all'altro, premi il tasto Invio (TastNum) finché non vedrai apparire il personaggio che desideri. Il personaggio da te controllato sarà il "leader", che spesso sarà seguito da vicino dagli altri due personaggi, anche se può capitare che, per varie ragioni, i tre vengano separati.

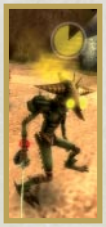
E RICORDA: QUANDO ARTHUR SEMBRA SPACCIATO, SELENIA O BÉTAMÈCHE POTREBBERO FARE LA DIFFERENZA...

COMBATTIMENTI

La priorità cade sul portatore della chiave!



Gli Accoliti hanno un solo obiettivo: catturare i Minimei e portarli a Necropolis, dove intendono servirsene come schiavi. Anche tu dovrai difenderti dagli Accoliti e trovare il modo di abbandonare le zone pericolose ogni volta che vieni attaccato, o recuperando le chiavi che servono per aprire le porte o attivando un passaggio.



Attacca il nemico finché l'indicatore sopra la sua testa non si svuota del tutto: allora egli cadrà a terra e sarà fuori combattimento. A quel punto, colpiscilo con un colpo mulinello per neutralizzarlo una volta per tutte.

Nel caso dell'Accolito Mostro, il più forte e il più tosto fra i tuoi nemici, quando il suo indicatore si sarà svuotato per sconfiggerlo definitivamente dovrai seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Aprire le porte:

Quando neutralizzi un Accolito in possesso di una chiave, questa passerà direttamente nelle tue mani. Per usare la chiave devi avvicinarti al lucchetto e premere il tasto 1 (TastNum).

NOTA: attenzione, quando il tuo personaggio apre un lucchetto, è esposto a ogni tipo di attacco!

Eroi catturati:

Se uno degli eroi viene catturato, la sua icona cambierà leggermente per segnalarlo. Trova e attacca l'Accolito responsabile finché non rilascia la sua preda.

NOTA: alcuni Accoliti possono "passarsi" il prigioniero l'un l'altro o gettarlo in gabbia anche da lontano!

In questi casi uno degli eroi dovrà arrampicarsi sulla gabbia per liberare il proprio compagno. Per farlo, corri verso la gabbia e salta sopra di essa. Quando sei su di essa, tieni premuto il tasto 0 (TastNum) e premi i tasti freccia sinistra/destra finché la gabbia non si stacca dal gancio.

Se un Accolito riesce a prendere la gabbia e a portarla via, la partita finirà!

SCHERMATA DI GIOCO

L'interfaccia appare solo quando è necessario.

- Icone dei personaggi (e salute)
- Indicatore di salute degli Accoliti e dei mustik (obiettivi)
- Numero di uova di libellula
- Numero di mül-mül
- Indicatore delle liane
- Timer di arrampicata
- Contatore del polline
- Contatore delle chiavi
- Contatore dei meccanismi

AZIONI SPECIALI E MECCANISMI

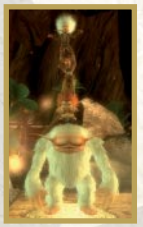
Meccanismi:

Presso alcuni oggetti, personaggi o luoghi, appariranno delle istruzioni per compiere determinate azioni. Posiziona il leader del gruppo sul lato corretto e premi il tasto indicato per compiere l'azione.

Talvolta queste azioni speciali sono compiute da più eroi contemporaneamente per esempio, spingere o tirare qualcosa di pesante o impilare oggetti l'uno sopra l'altro.

Λ volte dovrai selezionare un determinato personaggio per azionare particolari meccanismi. In questi casi la sua icona si illuminerà per segnalartelo.

Trasporti



Ogni tanto per avanzare avrai bisogno di un mezzo di trasporto (mogoth, coccinelle, ragni).

Sfere di polline

Λlcuni insetti sono ghiottissimi di polline e ti saranno del tutto inutili a stomaco vuoto. Sbatti i piedi su una pianta per farle rilasciare una sfera di polline; quindi, con la sfera di polline attaccata al piede, avvicinati all'insetto che vuoi nutrire. Quando sarai in prossimità dell'insetto, sullo schermo apparirà un mirino. Calcia il polline premendo 0 (TastNum)per spedirlo direttamente verso il bersaglio selezionato. Se vuoi lanciare la sfera in aria, premi il tasto 1 (TastNum). Λttenzione, però: come quando ti arrampichi, anche per usare il polline hai un limite di tempo.

Nota: le sfere di polline possono servire anche ad altri scopi...

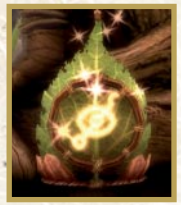
Uova di libellula

Raccogli le uova di libellula. Esse ripristineranno la tua salute o ripareranno elementi guasti dell'ambiente circostante. Per usarle, premi il tasto1 (TastNum).

Nota: quando Arthur cavalca un mustik, per raccogliere le uova dovrai sparare contro di esse: passarci sopra volando non basta! Inoltre, nel corso del gioco Arthur avrà a disposizione sacche sempre più grandi in grado di contenere più uova.

MISSIONI SECONDARIE

Libera quanti più mül-mül possibile! Essi ti permetteranno di accedere ad aree in cui potrai recuperare le rune dei Minimei, con le quali potrai sbloccare delle carte speciali contenenti informazioni sui personaggi del gioco.



Ma fai attenzione: oltre la soglia dei passaggi segreti spesso si appostano in agguato i muf-muf.

Nota: nel mondo degli Accoliti, al posto dei muf-muf potresti trovare dei bracieri.

PERSONAGGI

Arthur

Arthur non è un Minimeo e nel corso del gioco esplorerà un mondo per lui tutto nuovo. È profondamente innamorato della principessa Selenia e si comporta sempre in modo cavalleresco e romantico nei suoi confronti.

Arthur è l'"acrobata" e il "pilota" del gruppo. Sa arrampicarsi, usare le liane, cavalcare i mustik e persino guidare... un'auto sportiva!

Selenia

La principessa del regno dei Minimei. Destinata a salvare il suo popolo dalla minaccia degli Accoliti, è stata addestrata nell'arte del combattimento e sa maneggiare bene la spada. Fa del suo meglio per nascondere i propri sentimenti dietro il protocollo che si addice al suo rango. Sa bene che Arthur è attratto da lei e, come ogni principessa che si rispetti, sfrutta i sentimenti del ragazzo a suo vantaggio. Ha davvero un caratteraccio e spesso rivolge la sua animosità nei confronti del fratellino, che non lascia mai in pace.

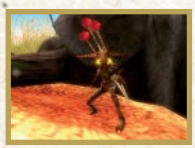
Bétamèche

Il fratello minore di Selenia adora Arthur, ma non si fa mai sfuggire l'occasione per prendere in giro la sorella (e questa è l'unica cosa che i due hanno in comune). Impacciato di natura, nel gruppo è quello che resta sempre indietro. Bétamèche porta con sé un'impressionante quantità di oggetti che conserva in un enorme zaino. Oltre, ovviamente, al suo coltellino multi-uso. È l'unico che sa come utilizzarlo e può servirsene anche per aprire alcune porte...

Emme

Una spaventosa minaccia incombe sui Minimei! Un essere malvagio che vive a Necropolis, il terribile covo degli Accoliti. Di lui non si sa nulla, se non che è il signore degli Accoliti e che è davvero malvagio!

Accoliti



Esistono diversi tipi di Accoliti. Alcuni sono più forti di altri, ma sono tutti pericolosi allo stesso modo. In ogni caso, tieni gli occhi aperti per il più pericoloso tra tutti: l'Accolito Mostro. Con la sua corazza e la sua enorme mazza, è un avversario davvero formidabile!

Accolito volante

Attenzione ai suoi attacchi aerei!

Centopiedi

Le sue dimensioni e la sua forza possono essere sfruttate per sgombrare la via dagli ostacoli che la ostruiscono. Perciò ricorda: il centopiedi è un avversario gigantesco, ma potrebbe essere anche un buon alleato...

CREDITS

Developer : ETRANGES LIBELLULES

Game Director
Jean Marie NAZARET

Executive Producer
Edith Protiere

Game Design & Level Design
Lead : Jean Marie Nazaret
Vincent Ravier
Michaël Bolufer
Eddy Leja
Ronan Soulier
Thomas Jacquemin

Gameplay coding
Vincent Ravier
Gauthier Roussel
Christophe Champlong
Thomas Boissier
Wilfrid Girard
Eddy Leja

Screenplay and Dialogs
Jean Marie Nazaret

Additional Dialogs
Nicolas Pothier
Eddy Leja

Set Workshop
Lead : David Cros / Catherine Fusier
David Di Giacomo
Fabrice Têté
Aimé Jalon
Thomas Vuillier
Laurent Guittard
Jean-Baptiste Aizier
Sophie Van De Velde
Christophe Bastin

Texture workshop
Lead : Laurent Dury
Yannick Gombart
Florence Lapalu
Kevin Granger
Ludovic Texier

Kit Workshop
Lead : Jean-Christophe Blanc
Laurent Leuleu
Antoine Fernez
Sarah Mercier
Emilie Anthouard
Willy Lair
Guy-Joseph Aignel
Yoann Lemoine

Background Workshop
Lead : Fabrice Giraud
Jean-Baptiste Aizier
Thomas Girard

Assembling Workshop
Lead : Frédérique Blanc
Guillaume Barry

Rough Workshop
Thomas Girard
Aimé Jalon
Tristan Meudic
Pierre-Henry Laporterie
Cédric Forest
Miguel Vieira Da Silva

Animation Workshop
Lead : Benjamin Fleury
Emeline Mazallon
Alain Maindron
Christophe Clamaron

Cinematic Workshop
Lead: Marc Dutriez
Mathieu Akita
Florian Canard
Emmanuel Linderer
Savitri Joly Gonfard
Tomp Hermes

Storyboarder :
Hervé Masseron

Special Effect & Interface Workshop
Nicolas Blanc

Technical directors:
Guillaume Blanc & François Jean

Engine Department
Lead : Guillaume Blanc& François Jean
Cyril Aymard
Doménico Albani
Cédric Bresson
Cédric Dodard
Mathieu Frémont
Yann Richard
Antoine Routon
Jérémy Virga
Nicolas Schaller

Tools & Engine improvement and support
Lead : Aurelien Kerbeci

Mastering & Tests
Lead: Alexandre Assier
Emmanuel Moiroux
Rodric Rambosson
Maxime Rollet

Game Programming
Lead : Sylvain Béen
Alexandre Assier
Cyril Aymard
Xavier Crespo
Christophe Panattoni
Sylvain Passot
Sylvain Praloix

Original game score
Fabrice Bouillon - Laforest

Original "Arthur and the Minimoys" movie score
Eric Serra

Sound effect designer :
Thomas Mitton

Technical support
Sylvain David

Administration
Laëtitia Faucitani
Hervé Fauchet

French Voice recording :
Anatole

Special thanks:
Achille Nazaret
Iounes Disdier
Alexis Jambon
Alexandre Struglia
Robin Verdier
Robin Delestre

ATARI REPUBLISHING

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Aprikian Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Manager

Franck Genty
Localisation Project Manager

Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Manager

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copywriter

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Mike Shaw/Jean Grenouiller/ Elise Pierrel
Manufacturing Coordinators

ATARI GAME EVALUATION

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

ATARI QUALITY ASSURANCE
Vincent Laloy / Olivier Robin / Bruno Trubia
Quality Control Project Manager
Lisa Charman
Certification Project Manager
Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager
Philippe Louvet
Engineering Services Manager
Stéphane Enteric
Engineering Services Expert
Emeric Polin
Engineering Services Expert

ATARI MARKETING
Tim Verschure
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
John Tyrrell
European Communications Director
Alistair Hatch
European Communications Executive

LOCAL MARKETING
UK - Graeme Struthers
France - Lionel Arnaud
Germany - Patrick Rausch
Italy - Andrea Loiudice
Iberica - Rodrigo De la Pedraja San Jose
Nordic - Jenni Sten
Benelux - Simone Goudsmit
Switzerland - Simon Stratton
Greece - Spyros Stanistas
Israel - Noam Weisberg
Australia - Simon Slee

SPECIAL THANKS TO :
RelQ - Gaurav
ROOM 22
BabelMedia
Synthesis International and Synthesis Iberia
ACE

EUROPACORP:
Sophie Dufeu, Veronique Philibert-Philbois, Eva Sandou, Violaine Gressier, Pascal Fabre, Grégoire Melin, Camille Courau

US, German, Dutch and Swedish Localisation and French Proofreading:
AROUND THE WORD

US Voices:
Eleanor Noble
Jennifer "Sparkle" Seguin
Bruce Dinsmore
Sven Ericksson
Rick Jones
Micheal Rudder
Phil Lemaistre
Tod Fennell
Al Goulem

German Voices:
Claus Brockmayer
Johannes Raspe
Berth Wesselmann
Crock Krumbiegl
Hubertus von Lerchenfeld
Shandra Schadt
Constanze Weining
Dirk Meyer
Sabine Murza
Claus Peter Damitz

Based on Luc Besson 's movie "Arthur and the Minimoys"

Universe and concept
Patrice Garcia

Character and Environment Design
Patrice Garcia
Philippe Rouchier
Nicolas Fructus
Georges Bouchelaghem

Movie-Game Production Coordination
Emmanuel Prévost

3D Graphics
Special thanks : Pierre Buffin, Geoffrey Niquet, François-Xavier Aubague

Special thanks : Hugues Tissandier, Gilles Boillot, Christophe Rendu, Stephane Lecomte, Agnès Berger Sébenne

« ARTHUR AND THE MINIMOYS » and all related characters © 2006 EuropaCorp – Avalanche Productions – Apipoulaï Prod. All rights reserved.

A Game Directed by
Jean-Marie Nazaret

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 (0,34€ /mn) (24/24h & 7/7j) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.